oldgameszine.wordpress.com

OLD GAMES ZINE

#37 maio/junho/julho 2008

BEYOND OASIS
(Mega Drive)

A segunda parte do nosso completíssimo detonado!

GAMES DE CINEMA!

Os melhores (e piores) filmes inspirados em games

agora com PALAVRAS CRUZADAS

PARA QUEM VOCÊ TIRA O CHAPÉU?
Em nossa nova seção de entrevistas, Madruga recebe Sub-Zero

imagem: square-enix-usa.com

Editorial

por Max Carnage

É nóis truta, morô? Seguinte, tamo aqui direto do Morro da Old Games no nosso maravilhoso Castelo, aqui nessa fita, pra trazê mais uma zine ae pra toda a conexão ficá ligada na parada com mais uma correria das foda.

Deixando o linguajar 'Noi$ na fita' de lado (sem deixar de lado os palavrões) cá estamos nós, faça chuva faça frio, no mar, na terra ou no ar voando com balões nas costas, sobrevivemos a trinta e sete edições e agora estamos aqui, na trigésima oitava edição (pra quem não lembra ou 'não foi do tempo' teve uma fora da contagem) firmes e fortes. Eu sei que essa é uma fala bem comum minha no editorial mas nada mais é do que um desabafo para mim mesmo, dizendo a myself que meu dedo no mundo dos games ainda vai muito longe.

Old games nunca morrem graças a galera experta que nos fornece roms em sistemas diversos no maravilhoso mundo da internet e os new games estão cada vez mais inacessíveis para nós, pobres pobres. Consoles caríssimos, pirataria menos acessível e por aí vai, fora que, na minha opinião, os últimos lançamentos ficaram devendo muito comparado a lançamentos de gerações de consoles passadas que nos traziam cada maravilhosidade de babar a cada divulgação.

Equipe Old Games Zine #37

Max Carnage
Editor, Diretor e Paper Boy

Matt
Editor e PDF Converter

Colimar
Editor

Diego "Batera"
Editor

DSan
Colaborações Especiais

Luciano Von F.
Colaborações Especiais

Jack T
Colaborações Especiais

Cephiro
Colaborações Especiais

Bruno Carreirão
Colaborações Especiais

Bruce Uppercut
Colaborações Especiais

Pato Donald
Colaborações Especiais

Seu Madruga
Colaborações Especiais

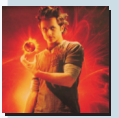
Mina A
Musa Inspiradora

ALEATORIEDADE por Max Carnage

- Nosso BLOG (oldgameszine.wordpress.com) sofreu outra mudança de visual e está ainda mais lindo e interativo! Destaque para a nova sessão "Games Reviews"

blog da OGZ

- A SEGA tem sido alvo de vários rumores nos últimos tempos. Há quem diga que eles estão loucos para voltar com o projeto Dreamcast (uma possível continuação talvez) e há quem diga que a Microsoft está negociando um acordo de exclusividade com a softhouse que durante muito tempo foi uma das líderes de mercado. Só o futuro nos mostrará os resultados...



DB, O Filme

- Cada vez vem surgindo novas imagens sobre o filme de Dragon Ball e as expectativas vão diminuindo... o filme aparenta estar totalmente fora do enredo da história original, provavelmente será um belo dum caça-níquel...

Notas dos Editores

Aew meu povo... dessa vez, por motivos de FÉRIAS MERECIDAS, a zine atrasou um pouco... mas faz parte do ramo. O que me tem tomado bastente tempo ultimamente é o divertido Final Fantasy Tactics A2 no Nintendo DS, eu que sou grande fã desse estilo de jogo, fiquei muito vidrado nas tantas opções que o jogo oferece, além de uma história pra lá de envolvente, e dezenas de personagens, raças e jobs.
Andei jogando umas coisas old também, para não perder o costume... Max Payne 2 e Grand Prix 4 voltaram para o meu PC, fiz um 'no death run' de Wild Guns (SNES) e mandei para o Tube, quem quiser dar uma olhada, é só catar por lá...
Sempre que posso jogo Smash Bros (N64) on-line com amigos, deveras divertidoso o joguinho. Então é isso, curtam mais uma Old Games Zine com gosto.

Matt

FINALMENTE acabei esse curso dos infernos e sou Especialista em Cirurgia Buco-Maxilo-Facial. Ou seja, eu conserto caras quebradas. ME AM L33T AND U R NOOBZ. xD Bom, agora eu vou ter relativamente mais tempo pra jogar outras coisas... Tava pensando em comprar um DS.. e flash card e tals...
Fiquei tentado a comprar um PS2 por 499,00 pela Saraiva... mas era SLIM e isso significava "NO HD"... e jogos caros... e.. ah.. fuck that.
Tenho é que juntar diñero pros concursos agora. Melhor ficar emulando pelo PC mesmo... -_-
Não ando assistindo muita TV, visto que os games e a internet ocupa a minha cabeça satisfatoriamente. Mas recentemente, um espancamento de 7 contra um em Sorocaba que vi no VOCÊTUBO foi o que mais me revoltou nestes dias. Bando de marginalzinho filhodaputa, restinho de FEBEM, se junta pra espancar um cara que é cristão, que tem namorada, que curte sair com os amigos e que não anda no mesmo caminho deles. Aí os caras chegam, por qualquer motivo injustificável, na covardia, na sacanagem e na filhadaputice, derrubam ele, amarram os pés e acertam o rosto dele com múltiplos pontapés.. e NINGUÉM pára pra ajudar, NEM OS SEGURANÇAS!!!
Paisinho de merda. Quem deveria nos "servir e proteger" é corrputo ou omisso e permite a crueldade se cronificar nas nossas cidades.
Pra quem quiser ver, procure sobre o caso no YouTube... Isso só me dá vontade de morar em outro lugar: EUA, Inglaterra, até Japão serve. Pelo menos, eu jogaria as novidades primeiro...
Despeço-me aqui rezando pra que esse pobre coitado saia da UTI com um mínimo de dignidade de voltar a ter uma vida normal.
VIOLÊNCIA: SÓ NOS GAMES. Na vida real(TM), PAZ sempre. \,,/_

Diego "Batera"

$#$DAE PESSOAL!## #SOU EU@#,PATO DONALD!!@ ##@ENFIM 2009@# @#TA@##CHEGANDO@#$@# @##E OS@##DIREITOS INTELECTUAIS@#DO MEU#@ #PERSONAGEM@# #VÃO EXPIRAR !!#$#$@ @##@SOCOOORROOOO!!!#@#@ @#@#SERÁ QUE@#@ #@@#EU SEREI@##@ #@@ESCRAVO@# @#@#DA##@ #@@OLD GAMES@##@ #@#@PRA SEMPRE??@#@# #@#@SÓ SOFRO!@#@ #@@#AQUI !!! @##@ ;~

Pato Donald

Tô puto. Muito puto. Puto dos cornos.
ACABARAM COM A COLUNA DA MUSA!!!
Aqui já tem um monte de nego feio, mas antes pelo menos tinha a beleza fétida
da nossa saudosa musa pra compensar.
Agora nem isso!!!
Mas como eu sou um romântico old-school, não esqueci da nossa musa e dedicarei-lhe este belíssimo poema:

"Tu és o álveo da quercácia lira,
do jurocrácio de gentil gravâncio.
Tu parfuncilas nos derbais da tira
e macaleces no perfantil grotácio."

Bruno Carreirão

Fala galeeera!
Finalmente a Old Games Zine recebeu o prestígio que merece (tá bom, não é pra tanto) indo para nas páginas da fodástica Gamers Pró. Apesar disso ela continua a mesma...pelo menos eu acho. Titio Carnage e cia. fizeram um belo trabalho nos últimos 7/8 anos, desde a época .txt. Agora fazer um trabalho que antes era diversão virou uma honra...errr...quer dizer, ficou ainda mais prazeroso afinal agora podemos ter leitores no Acre, Espírito Santo e por que não na Guiana Francesa!?

Luciano Von F.

TU DEI on OLD GAMES:

- TOP Old Games - Filmes baseados em games
- Campanha da Fraternidade Old Games 2008
- Games que você NUNCA, eu disse NUNCA verá
- Papo Old Games IX - Videogame mata?
- Game do Momento
- Destaques do blog
- Detonado - Beyond Oasis - Parte 2
- **[NEW] Palavra-cruzada**
- **[NEW] Pra quem você tira o chapéu - com Seu Madruga**
- Recomendados
- Poderia ser pior
- Dragon Ball Z
- E-mails - Ameaças de morte - Classificados

Top da Old

Nesta edição contaremos brevemente dos filmes que foram inspirados em games. Bons ou ruins, aí está a nossa lista:

Max Carnage

5
Super Mario Bros. (1993)

Esse é tosco, eu sei. Isso que faz dele legal, a pura viagem que fizeram! Se fosse imaginar um GAME baseado nesse filme, daria um belo Beat 'em Up (briga de rua). Destaque para a cena da velhinha punk.

4
Mortal Kombat Animação - The Journey Begins (1995)

Um filme um tanto obscuro que foi produzido antes mesmo do primeiro com atores reais, conta a ida dos guerreiros no navio para a ilha de Shang Tsung disputar o torneio. Mostra alguns efeitos 3D como da morte de Scorpion. Só falha gravemente pelo esquecimento do personagem Kano.

3
Mortal Kombat: A Aniquilação (1997)

Já discutido aqui na zine, este é a sequência do primeiro movie do MK. Apesar do roteiro não ter ficado dos melhores e mais fiéis, o filme valeu a pena em vários pontos. Alguns personagens ficaram fiéis ao do game e alguns efeitos agradaram.

2
Street Fighter II: The Animated Movie (1994)

Após o grande fracasso que foi o primeiro filme, nada mais justo que fazer algo decente em animação. Esse sim é porradaria franca!

1
Final Fantasy VII - Advent Children (2005)

Uma superprodução japonesa totalmente computadorizada que conta o que aconteceu na trama de Final Fantasy VII 5 anos após a morte de Sephiroth pelas mãos de Cloud, Barret, Yuffie e os demais. Será que o Planeta finalmente pôde descansar em paz após a destruição do Meteoro?

Matt

5
Super Mario Bros. (1993)

Sabe aquele filme que você ficou aguardando o lançamento, foi afoito ao cinema assistir e ficou lá sentado tentando capturar todos os detalhes sem piscar, fazendo o máximo pra gostar do filme, mesmo ele sendo uma porcaria gigantesca mais que evidente? Isso foi o filme do Super Mario Bros para mim.

4
Pokémon: The First Movie (1998)

Mais um que eu tive coragem de encarar uma fila de cinema cheia de moleques barulhentos para assistir no primeiro dia... mas passada a vergonha, foi só curtir o filme numa boa e sair correndo da sala no fim. :D

3
Mortal Kombat Annihilation (1997)

O primeiro MK tinha sido bacana, esse segundo prometia muito com a presença de novos personagens, como Cyrax, Jax, Jade e o próprio Shao Kahn... e teminou sendo legal mesmo.

2
Mortal Kombat (1995)

Ter um Raiden conselheiro que aparece no melhor estilo "Mestre dos Magos", não tem preço... Esse MK foi bem aguardado e superou as espectativas. As lutas ficaram bem legais, assim como a fotografia e figurino... quase que merece um Oscar na categoria "filme baseado em game".

1
Final Fantasy VII - Advent Children (2005)

Esse é um show, filme que te prende no sofá do início ao fim, com um visual espetacular, lutas fantásticas, efeitos de babar e uma trilha sonora destruidora. Um filme para todos que curtem uma bela animação, ainda que não conheça nada do game.

Top da Old

Diego "Batera"

10
Street Fighter II - The Movie (1994)

Este anime-filme foi tão bem produzido que ganhou meu respeito absoluto por levar o conceito do game a um novo nível.

9
DOOM (2006)

Só valeu por duas coisas: ter o THE ROCK e uma sequência em FPS perto do final, legal pra caceta. O Roteiro é algo próximo do DOOM 3.

8
Lara Croft: Tomb Raider (2001)

Angelina se tornou a própria Lara. Tudo bem que a atuação foi mediana mas o visual dela ficou demais.

7
Resident Evil (2002)

Este 1o filme se revelou uma boa surpresa, com a adaptação bem proporcionada do roteiro aos elementos do game, criando uma estória própria.

6
Street Fighter (1994)

Raul Julia de M. Bison rulou o filme inteiro. O cara era cool até tomando FACÃO do Van-Damme, pqp.

5
Silent Hill (2006)

Ficou muito boa a adaptação do clima da cidade-fantasma e seus habitantes estranhos, embora as estórias se misturassem, resultando num roteiro um tanto original.

4
Double Dragon (1994)

Não tem NADA a ver com o game, em termos de caracterização.. mas ver os carinhas dando voadora na boca é r0x-a-lot.

3
Super Mario Bros (1993)

Esse foi mais pra rir até mijar nas calças. HORRENDO elevado a 42.

2
Mortal Kombat (1995)

O primeiro filme vindo da franquia foi um progresso muito legal. Os atores ficaram bem caracterizados. E Rayden Highlander >>> ALL.

1
Final Fantasy VII - Advent Children (2005)

Ver o Cláudiostraife sendo ownado pelo Zéfiró uma segunda vez e em belíssimas CGS fez os fãs otakus mais felizes. E a Tifa tá linda *__*

Bruno Carreirão

5
Super Mario Bros. (1993)

Esse é uma merda. Só botei no Top pra poder botar em último =P

4
Double Dragon (1994)

Absolutamente nada a ver com o game, exceto pela presença dos irmãos Billy e Jimmy Lee. Uma merda, mas vi e achei legal.

3
Pokémon: The First Movie (1998/1999)

Vi na época da febre Pokemon e gostei. Hoje acho uma merda.

2
Street Fighter II: The Animated Movie (1994)

Esse é irado, pena q eu vi com a dublagem em português mais horrorosa de todos os tempos!

1
Mortal Kombat Anihilation (1997)

Melhor filme baseado em game pra mim, principalmente pq eu vi no cinema qdo tinha uns 8 anos e depois fiquei lutando pelo Shopping q nem um abobado =)

DSan

Nossa mãe! Como é difícil (pra mim) associar games a filmes.
Também pudera. A industria cinematográfica não tem sido nada feliz com as suas "adaptações". E a história nos mostra que video game e cinema não combinam ou pelo menos não acertaram os pontos, ainda.
Enquanto de um lado temos games fantásticos, com roteiros que chegam a superar Hollywood. Do outro temos histórias medonhas, personagens nada carismáticos e boa dose de "humor tragicômico".
Muitos gamers se perguntam se é, realmente, tão difícil fazer uma adaptação para o cinema. Se os super-heróis de quadrinhos, em sua maioria, se saem melhor do que o esperado; por que diabos os personagens de games, que também são heróis, não conseguem fazer bonito nas telonas? Isso nos leva a concluir que os filmes baseados em games devem ser feitos por quem entende de games. Mas nem tudo é tosquice no mundo encantado da 7ª arte. Algumas produções baseadas em games chegaram muito próximas daquilo que seria uma adaptação digna para um gamemaníaco. Então vamos a elas:

5
Lara Croft: Tomb Raider (2001) 3,0

A versão feminina de Indiana Jones também resolveu despontar nas telonas. A escolha da atriz Angelina Jolie foi excelente na opinião dos fãs da série. Ela era Lara Croft "cuspida e escarrada", o jogo possui ação e bom enredo. O filme tem tudo pra ser "O" sucesso, certo?
Errado! Se Jolie é conhecida por seu carisma na interpretação dos seus personagens, Lara Croft é totalmente apática. As cenas de ação eram fracas, o humor era forçado. Nada parecia funcionar direito no filme. A única coisa que deve ter realmente motivado os fãs a verem o filme é a semelhança física com a personagem. Além da roupa colada da Angelina Jolie.
Enquanto o game se tornou uma série com tantos jogos que foram lançados; o filme não teve a mesma sorte, empacou no segundo. Como dizia um amigo meu: "...quem sabe no terceiro filme não pense na possibilidade de Angelina Jolie nua, aí o filme deslancha."
Pedir similaridade física e um bom enredo, parece ser demais no paralelo games / filmes.

4
Mortal Kombat (1995) nota: 4,0

Na época em que fora lançado, as poucas referências de filmes baseados em jogos não tiveram muita sorte; logo, com uma boa dose de ação e efeitos especiais bons para a época, o filme baseado no game foi um sucesso. Incluíram seus principais personagens e aproveitou-se da boa fase do game no mercado. No fim das contas o filme só emplacou mesmo por causa da jogada de marketing e a falta de bons filmes concorrentes.

3
Resident Evil (2002) 6,0

Esse sim é o que mais divide opiniões. Diríamos que é uma guerra de amor e ódio entre os fãs da série. Do jogo só temos vagas lembranças, digamos assim, como os zumbis, alguns inimigos e o nome de alguns personagens. Com o desenrolar da história, o filme foi se distanciando muito do enredo do jogo. E já no terceiro filme da série é possível notar que do enredo do game não sobrara praticamente nada.

2
Silent Hill (2006) 6,0

Esse filme também foi a alegria de muitos fãs. Pode-se dizer que foi o game melhor representado no cinema com atores de carne-osso-e-unha. E realmente o filme foi bastante fiel. Com algumas ressalvas. O protagonista no filme é "A" protagonista e faltou aquele friozinho na barriga que só o jogo consegue proporcionar. Mas apesar dos pesares foi uma ótima adaptação.

1
Final Fantasy VII - Advent Children (2005) 9,0

Filme produzido por quem realmente entende de jogos é outra história. Foi um furor da Internet na época em que foi lançado por causa da boataria de que não seria lançado em terras Tupiniquins. E custou tanto a chegar que realmente houve pessoas que acreditaram (ou acreditam) que o filme não fora lançado no Brasil. Mas sim, ele chegou sem fazer estardalhaço e foi lançado diretamente para DVD.

O filme além de ser baseado naquele que é considerado o melhor da série - FF VII - não teve atores reais, totalmente feito em CG. O que colaborou para fidelidade dos personagens. E logo caiu no gosto da gamers. Teve todo clichê Hollywoodiano (apesar de ter sido produzido no Japão): ação, porrada, explosões, garotas bonitas, rapazes bonitos (opa! *_*) e a receita do sucesso foi uma só, não inventar "moda"; manter os personagens e seus carismas.

O filme pode até não ter batido recorde de bilheteria mundo a fora, mas os fãs de games e principalmente da série adoraram.

Luciano von F.

10
Alone in The Dark (2005)

Alone in The Dark é simplesmente a pior adaptação de games para o cinema que já vi na minha vida, nada lembra os games da série (muito boa, diga-se de passagem), nem os personagens, nem os cenários, nem nada.

9
Super Mario Bros (1993)

A tentativa de levar os bigodudos da Nintendo pro cinema não foi nada agradável, mas na falta de boas opções tive que colocar Mario Bros. nessa lista...Luigi era latino e nem se quer tinha bigode no filme. xD

8
DOOM: A Porta do Inferno (2006)

Do mesmos produtores de Alone in The Dark, era de se esperar que não sairia coisa boa. Apesar de The Rock se esforçar em fazer um bom papel e o filme tentar inovar em alguns quesitos como, por exemplo, colocar a visão do protagonista para a platéia em 1ª pessoa assim como no jogo original, Doom não consegue mostrar a mesma forma sombria que o jogo nos mostra.

7
Final Fantasy: The Spirits Within (2001)

Não que Final Fantasy seja ruim mas...o que diabos esse filme tem a ver com a série da Square? >=/

6
Street Fighter (1994)

Apesar de ter Van Damme como um dos protagonistas, esse foi provavelmente um dos piores filmes de sua carreira, além disso o filme tem todos os papéis trocados e nem se quer tinha efeitos especiais, o que renega o clássico Hariuken a nada! u_u

5
Mortal Kombat (1995)

Outro jogo de luta que foi para os cinemas, mas nesse caso o estrago não foi tão drástico quanto em Street Fighter. Mortal Kombat conseguiu contar de uma maneira legal uma história com os personagens dos games, sendo bastante fiel aos mesmos.

4
Resident Evil (2002)

Assim como a série de games, Resident Evil tem seus altos e baixos, nem tudo no filme é como nos games. Apesar de ser um jogo de horror o filme foge um pouco disso apresentado algo mais voltado para a ação.

3
Lara Croft: Tomb Raider (2001)

Boa adaptação da série, mas talvez pelo fato da mesma ser uma das franquias mais famosas dos games algumas pessoas se decepcionaram um pouco. Angelina Jolie ficou perfeita no papel de Lara e da conta do trabalho só pelo seus belos lábios =P

2
Silent Hill (2006)

Silent Hill é uma das melhores adaptações de games para o cinema, apesar de faltar muito para agradar ao público em geral, quem é fã da série como eu gostou de ver na tela a mesma cidade encoberta pela neblina e os mesmos vilões que matou nos games.

1
Final Fantasy VII - Advent Children (2005)

Apesar de ainda não ter visto não tenho dúvidas quanto a colocação de Advent Children nesse Top OGZ, simplesmente foda...Tá legal, eu só vi o trailer, mas consigo chegar a essas conclusões só por ele. =P

Final Fantasy VII - Advent Children
o filme preferido dos colaboradores da Zine.

Campanha da Fraternidade Old Games 2008

Caro gamer. Talvez você tenha lido nossos apelas na edição anterior sobre todos os cuidados que as pessoas NÃO têm com nossos dispositivos de controladores (controle). Para todos aqueles que têm mania de deixar o controle do próximo cair no chão toda hora. Para todos aqueles que coçam o saco enquanto jogam. Para todos aqueles que.. opa! Parece que tem alguem na linha, alô?
- Alô, seu Old Games?
- Quem tá falando?
- É o Mathias véi.
- Fala da onde Mathias?
- Falo de Mujuari do Saparucá.
- Um salve aí pra toda a galera de Sapuraí do Majuracá, sei lá que porra é essa. Manda a mensagem ae então véi.
- Então, é sobre essa campanha desse ano. Gostaria de elogiá-la e dizer que o projeto está bem bacana, e que toda a comunidade gamer deveria se organizar melhor quanto os cuidados para com seus controles.
- Peraí, você disse que gostaria de elogiar a campanha?
-
- Al(-É, gost..) ô?
- Alô? Então seu Old Games, gostaria sim.
- Beleza, pode elogiar então!
- Parabéns :)
- valeu, falow bro.

É isso então pessoal. Não deixem fazer gato e sapato daquilo que é essencial para sua jogatina! Vou passar a vez para os recados do nosso amigo Diego Batera que está dando o maior apoio para a campanha e já doou milhões de dólares aí pro projeto:

Batera says:

- Devemos ser pacientes e benevolentes com nossos n00bs que rodeiam nossa esfera de integridade gamística-social-psíquica. (ftw?)

- Não se deve jogar FPS e jogos com altos níveis de dificuldade com visita em casa.

- Pense direitinho antes de vender seu videogame antigo. Você pode deixar seu legado para um herdeiro mais jovem em sua família e assim, continuar a tradição da ownação. ^_^

- Deixe uma flanela perto de seu controle e peça a seus amigos n00bs para lavarem as mãos depois de comer os hotdogs que sua mamãe fez.

- e finalmente, proteja seu controle e console com a sua vida. Não deixe menores de 10 anos se aproximarem a menos de 1 metro dele. O risco de ficar puto e quebrar mais coisas ainda aumenta exponencialmente. Ae seus pais ficam putos por causa do prejuízo, dão-lhe uma surra e SUA bunda aumenta exponencialmente...

Esse foi o Batera então com suas mensagens proféticas sobre toda a Joselitice que vêm ocorrendo no mundo dos games. Assim não dá!! É FODA PO!!!! QUE?! MAIS ALGUEM NA LINHA?!

- Tan tan, tan tan tan, tan tan tan
- COMO?! CHAMADA A COBRAR?! AH, VAI PRA P* QUE PARIU, ESSA P*! TCHAU, ATÉ A PRÓXIMA EDIÇÃO!!!

(Pato Donald: - @$#ALÔ? MAX CARNAGE?#$# #$SOU#$$# $#EU@#, $$#É@# @#QUE$#$# #$ACABOU#@ #@#O PAPEL@##@-TOALHA NO@#@ @#BANHEIRO@##@ @#E...@@# $$%..ALÔ?!#$#$

Games que você NUNCA, eu disse NUNCA, verá

é... voltou.

Little Girl Drop Down the Windows Vista (Nintendo DS)

Neste game infame, você terá o papel de impedir que o fdp do Pai sacuda a filha da janela do 47o andar, usando uma almofadinha muito gay, ao melhor estilo Earthworm Jim, usando os direcionais.
Você consegue pontos bônus se xingar o pai pelo microfone e desenhar nele bigodinhos e chifrinhos com a stylus, mas a velocidade da menininha caindo aumenta progressivamente. Impedindo que ela caia no chão, você acumula pontos. O BOSS das fases é a madrasta que tenta lhe atingir com relógios e celulares, dificultando o salvamento. E é só UMA chance. Se você errar, é GAME OVER e o demônio em forma de pai anda livre pelas ruas...

O game cerca de 30 fases. No começo, você está no maior cachaçal da porra num boteco numa cidadezinha pacata lá do interior. Mais tarde, você está tão bêbado que acaba fazendo a profecia de que alguém irá morrer há 40 kilômetros dali em 5 minutos. Depois você pega seu caminhão e precisa chegar no local em 5 minutos, bêbado, não consegue controlar direito o mano, e ainda precisa fugir das blitz porque se o bafômetro pegar, já era pra tu.
Chegando lá, tem que fazer o objetivo principal do jogo já citado anteriormente. E depois a história vai seguindo seu rumo... e é isso! Divirta-se se algum dia este game sair por aí, no camelô mais próximo.

Papo Old Games

VIDEO GAME MATA?

Estamos aqui com mais um Papo Old Games, coluna que trata de assuntos polêmicos ou que apenas fazem parte do dia-a-dia dos gamers. "Pessoa morre influenciada por tal jogo", "Filho mata mãe após jogar jogo tal", e tantas notícias como essas seriam fatos de que jogadores deveriam impôr um limite na sua influência, um puro exagero da mídia sensacionalista ou os jogos possuem uma "magia" que é lançada ao jogador? Há algumas edições atrás falamos sobre jogos violentos e crianças, se os pais deveriam restringir um limite á elas.
Agora vamos falar um pouco sobre o que a mídia diz, se é fato ou mentiras para ter notícia extraordinária.

Quem já não pesquisou por sites sobre "mensagens subliminares" pode já ter encontrado várias dessas notícias.Confira abaixo um trecho de uma matéria tirada de um site sobre "mensagem subliminar":

"Cada vez mais sádicos, macabros e violentos, os jogos eletrônicos têm invadido os lares e o mundo virtual das crianças e adolescentes. Desta vez, diante da intensidade do perigo á vista, psicólogos, pediatras, psiquiatras, pesquisadores e cientistas da computação se unem num esforço comum, no combate ao uso indiscriminado dos games.

Com o avanço da tecnologia, os games, principalmente os violentos, têm alcançado milhões de pessoas. Só nos EUA, foram vendidos 215 milhões de jogos de computador e vídeo no ano de 2000."

O resto da matéria fala sobre casos de "fulano matou cicrano" ou "fulano se suicidou" e pondo culpa nos games, além de taxar os jogadores de pessoas "sádicas", "violentas" e etc. Tirem suas próprias conclusões:

- Sobre video game: Clique aqui

- Sobre RPG: Clique aqui

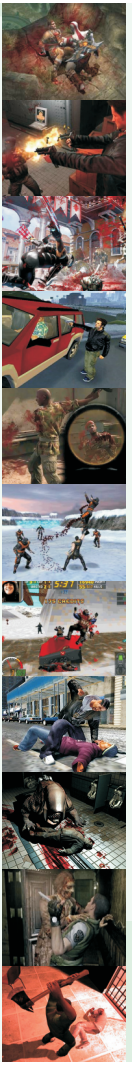
Max Carnage

Video games e a questão de violência entre adolescentes e jovens adultos tem chamado a atenção da população. O assunto já se tornou clichê em fóruns de games, jargão e até discurso político. Mas acredito que a pergunta real seria: será que esses dois fatores estariam relacionados ou seria apenas mera coincidência estarem juntos? Seria a violência presente no games diferente dos filmes, noticiários e quadrinhos?

Enquanto de um lado temos pessoas que sequer sabem onde fica o "start" do controle e que levantam a bandeira do sim, video game mata; do outro, temos jogadores apaixonados que dizem niiii, ops, quer dizer... não, video game é parte de nossas vidas. Existem vários fatores a serem analisados até que se ache o culpado ou culpados.

Como futura jornalista (e se Deus quiser na área de games), tenho que reconhecer que nossos veículos de comunicação são velhos e ultrapassados.
Jogar video game é uma realidade na vida de muitos jovens hoje em dia, assim como gostar de assistir jogos de futebol, por exemplo. Então por que o vilão da história é somente um? Há pessoas com predisposições a violência que gostam de games e outras não, que gostam de futebol e outras não. Quem seria o verdadeiro culpado nesse caso?
Comportamento violento não é apenas resultado de video games. Pois a violência gratuita está espalhada em todas as partes.

A sociedade não pára um segundo para analisar como temos levados nossas vidas e que tipo de enfermidades psíquicas temos adquirido com o comportamento do "cada vez mais sem tempo para nada". É fácil arrumar um culpado quando não queremos olhar para as mazelas que estamos construindo.
No Brasil podemos até culpar nossos governos pela falta de oportunidade e políticas sociais como geradores potenciais de violência.



Mas e nos países ricos? Onde (pelo menos na teoria) a oportunidade é igual para todos?

Os estudos de psicologia nos dizem que o convívio social familiar é fundamental para a formação do indivíduo adulto e sadio. Mas como proporcionar isso em meio a tantos "compromissos" juvenis (natação, judô, escola, inglês, entre outros) e a constante ausência dos pais em função do trabalho?
A participação dos pais na vida dos filhos é essencial para a formação do caráter. E inclusive, dispor-se de tempo para jogar com eles.

A verdade é que não há provas definitivas e ainda faltam muitos estudos que demonstrem a relação entre violência e games.
Outros fatores a serem considerados são que os jogos tidos como violentos são minorias no mercado e o acesso a esse tipo de jogo é que deve ser questionado. Qual a faixa etária para um determinado jogo (assim como acontece nos filmes)?

A mídia, com seu papel de informar a sociedade deveria analisar a posição dos games como ele realmente é hoje. E não como a 20 anos atrás. Video game há muito deixou de ser coisa apenas de criança. Ele cresceu com toda uma geração; claro, sem esquecer daqueles que chegaram agora. Por isso hoje temos essa vasta de jogos para crianças, jovens e adultos.

E antes que meu editor corte metade do meu texto, termino com uma frase do psicólogo Jeffrey Goldstein, da Universidade de Utrecht (Holanda), no artigo "Jogar Videogames Causa Comportamento Violento?": "Agressão simulada é totalmente diferente de uma agressão real."

DSan

VIDEOGAME MATA?

Mata é o c*$#@*$#!. Quem mata são pais doentes, marginais de todo dia, playboyzinhos filhinhos de papai que acham que dominam as vidas dos outros porque têm grana; matam os meliantezinhos saídos da FEBEM.
Isso sim, mata. Matam os assaltantes por um par de tênis. Mata o motorsta bêbado que acerta uma criancinha no meio de uma avenida e não presta socorro.
MatOU muito a Igreja Católica, com suas pseudo-inquisições e caça-às-bruxas, algo bastante real na História Moderna, diferente dos Video-games, cuja ÚNICO propósito é divertir os plêieres. E que agora prega de propagadora da paz pro mundo inteiro ouvir... e o povo ouve e acredita. Não tem saída: o povo é naturalmente BURRO.
Matam os terroristas, impondo uma crença em cima de outros por puro preconceito e inversão dos valores humanos, ignorando a dignidade e respeito à cidadania dos povos do mundo, castigando POVOS inteiros pela Histórias de seus antepassados.
Quanto ao fato de pessoas fracas serem susceptíveis, cada caso é um caso.
É verdade que pessoas mentalmente INSTÁVEIS por si só NEM deveriam jogar videogames. Se somam isso ao fato do game ser violento, o pobrezinho do cartucho, cd, disquete, dvd ou blu-ray é quem paga.
E MILHARES de outros plêieres também, por não poderem se divertir. Ae o cara ganha um IBOPEzim, livra o filho mimado de alguma BIG merda no xadrez e ainda acha que tocou o horror.
Essa estória de proibir Counter-strike e Lineage é jogada de Juizinho fdp que acha que pode modificar as leis a seu favor e mostrar que bota ordem no barraco. Só que com isso, ele só atrai a ira da comunidade gamer e só faz o sucesso dos games aumentar. Eu não vou parar de jogar Bully porque um calhorda qualquer diz que pode influenciar no meu comportamento.
A grande maioria dos gamers é bastante responsável e lida muito bem com o lado violento/instigativo dos jogos. Censura não resolve: ENCOLERIZA. Terrorismo ideológico é FALSIDADE. Digo e repito: VIOLÊNCIA só nos games; são JOGOS, são RECREAÇÕES. Fora deles, paz sempre.

Diego Batera

Game do Momento

Shenmue II - XBox (2002)
SEGA
Nota: "Jogue para saber"

Entre os tantos jogos q eu tenho jogado ultimamente, escolhi o mais old. Shenmue foi uma série que nasceu no Dreamcast e infelizmente morreu lá mesmo (com exceção desse port pra Xbox). O jogo é uma obra prima, um aventura com um sistema de luta que deixa muitos jogos de luta propriamente dito no chinelo. O jogo tem todo aquele clima de filme de artes marciais antigo, com uma trilha sonora espetacular. A história a princípio é simples: Ryo Hazuki, um jovem japonês praticante de artes marciais vai à Hong Kong em busca de informações sobre o assassino que matou seu pai. O incrível é a forma como a história se desenrola, realmente parece um filme. Torço desde já para que anunciem um Shenmue III na E3 desse ano.

Bruno Carreirão

Final Fantasy Tactics A2 - Nintendo DS (2008)
Square-Enix
Nota: 9,5

Eu sou um adepto ao estilo 'tactics', é bem fácil um jogo desse me viciar, e juntando Final Fantasy com o estilo Tactics é certeza de um grande jogo.
O primeiro FF Tactics é de 98, do PlayStation, foi um hit de cara, a sua sequencia veio no Game Boy Advance anos mais tarde, um jogo aclamado pela crítica como 'quase perfeito' dentro do estilo. Tactics Advance 2 tem o que todo fã de Final Fantasy precisa: boa jogabilidade, enredo, gráficos, duração, personalização... um game que pode ser apreciado em sua totalidade, seguindo a história, ou simplesmente jogado sem compromisso e ainda assim ser bastante divertido. O jogo segue a mesma linha, com diferentes raças e jobs para 'masterizar', combinações de armas e equips, personagens antigos fazendo aparições, diversas localidades e inimigos para derrotar, belas magias e um infalível toque de humor.
Tudo isso com mais de 300 quests para cumprir e milhares de combinações possíveis para seu guild... um fator replay incontestável. Jogue!

Matt

Depois de meses e meses de muito batimento acredito que cheguei na reta final de Fight Night Round 3, e as lutas continuam no mesmo ritmo com um ou outro desafio de verdade a cada 4 ou 5 quando aparece algum boxeador real. Só mesmo lutando contra eles porque o jogo inventou que meu boxeador tem um rival que sempre antes das lutas eles arrumam confusão na pesagem, o coitado só faz apanhar, na luta mais recente o coitado foi nocauteado logo aos 2 minutos do primeiro round.

O outro do momento também tá dentro dos esportes mas lá do outro lado, nos campos de golf. Arrisquei Tiger Woods PGA Tour 2008 depois que pensei se havia mais nesse universo além de Mario Golf e não podia ser melhor, esse jogo é muito bom. No comando de uns 35 jogadores reais ou um que tu mesmo cria com aquele sistema de face dá pra ir jogando ou montar uma carreira com calendário, experiência, patrocinadores, compras, troféus e todo o resto.

Como se trata de um simulador a coisa aqui é realmente pesada, o sistema de controle é intuitivo e funciona muito bem, o problema é a resistência de possivelmente 95% dos jogadores que o testaram e não foram com a cara dos controles e a própria complexidade do esporte em si. Esse jogo é mesmo só recomendado pra quem entende de golf e tem paciência pra entender um sistema novo, aquele filme do Adam Sandler, Um Maluco no Golf (Happy Gilmore) é um bom começo. De volta também ao campo de batalha mundial veio meu Battlefield 1942, é sempre bom tê-lo por perto pra dar uma volta de tanque por aí de vez em quando. No dia que voltei a jogá-lo entrei num servidor que dizia ser um mod do jogo e logo de cara deu pra tomar um susto quando entrei no mapa de Iwo Jima e os dois porta-aviões estavam voando. Na teoria daria pra chegar lá se pegar aqueles aviões, mas como falei, é só na teoria mesmo porque o pessoal tava indo pra lá de jipe. Como? Fazendo algo que não sei o que era que fazia os jipes decolarem e serem arremessados pro alto, algo que só mesmo vendo pra crer. Pra relaxar um pouco, nada como o novo criador de criaturas de Spore, lançado de graça na Internet. Montar o bicho já é muito bacana, depois podemos fazê-lo andar, dançar e outros movimentos, isso sozinho já seria muito legal mas quando botamos ele e uns filhotes pra dançar junto a coisa vira uma piada tão boa quanto muito vídeo bizarro do YouTube. Esse é altamente recomendado.

Colimar

TrackMania Nation Forever - PC (2008)
Focus Home Interactive
Nota: Ame ou Odeie

Algum tempo atrás no blog da zine, Matt e Colimar fizeram um post sobre o jogo, eu já conhecia por um amigo que já jogava e botava pilha pra eu jogar tambem. No inicio fiquei com o pé atrás mesmo estando procurando desesperadamente por um jogo de corrida, queria alguma coisa competitiva com campeonato e etc. Me preocupei com os gráficos que pareciam demais pro meu pc, que até é bom, só falta uma placa 3D pra ser melhor além de ele gastar muitos megas de consumo da minha banda larga xD. No fim acabei baixando. De inicio me impressionei com a tela inicial sem lag algum e é claro, pelos gráficos muito bonitos, mas depois eu fui saber que era apenas uma tela comum de Windows.

Nessa tela dentre algumas outras opções você tem a opção de jogar off-line sozinho em algumas pistas para quebrar o tempo feito por outros jogadores, jogadores estes que serão sua sombra pra você ter uma noção de como está indo. Se for bem você ganha medalhas e libera novas pistas.

No modo on-line há vários servidores de diversos países e neles diversas pistas feitas pelos jogadores e é ai que começa a diversão... ou não.

O jogo funciona assim: Diversos jogadores, uma pista qualquer com um limite de tempo, chegou ao fim da pista e o tempo não acabou você volta pro inicio e refaz todo o trajeto ad infinitum até o término do tempo. Não há colisões porque os jogadores ficam invisíveis ao toque do carro e o melhor, lag minimo mesmo com mais de 15 jogadores ao mesmo tempo.

Porém, ao meu ver, esse é o único ponto bom do jogo, até aí achei sensacional comparado a um outro jogo que tinha aqui, Upshift StrikeRacer, que algumas vezes o lag era horrível (mas o jogo é muito bacana, vale dar uma olhada).

Se você, como eu, é um jogador soft, de fim de semana, nem perca seu tempo em baixar, TM Nations deve ter começado para esse tipo de jogador mas agora virou coisa para jogadores hardcore que fazem pistas que nem eles conseguem completar, principal fato que tira toda a diversão proposta por ele, o deixando frustrante. Mas se quiser testar vá por sua conta e risco.
Boa diversão ou frustração!

Cephiro

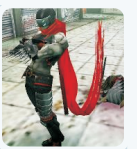
Trauma Center: Under The Knife - DS (2005)
Atlus
Nota: 9.0

Nunca pensei que operar fosse tão divertido, ou perigoso. Ou complicado. Ou insanamente VELOZ.
Nesse SURGERY SIMULATOR da ATLUS, você é Derek Stikes, um Cirurgião Geral no segundo ano de formado, trabalhando no Hospital HOPE em Los Angeles. Você começa sua carreira realizando pequenas cirurgias como remover pedaços de vidros e suturar ferimentos num braço, passando por remover tumores em estômago,eliminar pólipos traqueais com LASER e até destruindo trombos no baço!! Você tem à disposição uma série de ferramentas para operar: bisturis, gel antibiótico, aspirador, ultra-som (para detectar estruturas subjacentes aos tecidos), estabilizador (pra aumentar os sinais vitais do paciente; você vai usar MUITO), bandagem e o escambau.
Ao se defrontar com uma paciente cujas feridas nos pulmões são tratadas e depois reaparecem por causas de pequenos macroorganismos, você percebe que tem algo de errado no ar. Uma Organização Bioterrorista chamada Delphi cria uma série de virus chamado G.U.I.L.T. (culpa) e espalha a zoeira na cidade com o pretexto de Purificar os pecados das pessoas com suas respectivas "CULPAS" e cabe a você, no papel do Dr. Stiles, descobrir como derrotar estes vírus. A partir daí, o game perde a seriedade que tinha nos procedimentos cirurgicamente comuns e vira tudo uma CORRERIA desenfreada.
Tratando diversos pacientes, você descobre vários tipos diferentes de G.U.I.L.T. e descobre, na marra e com a ajuda de alguns colegas, como tratar cada um deles. Por conseguir esse desempenho fabuloso, Derek é chamado para participar do Caduceus, um grupo internacional dedicado a eliminar doenças incuráveis. Com a passagem dos casos, os G.U.I.L.T.s vão se tornando mais espertos e você deve se adaptar a eles, usando seu talento nato (chamado de HEALING TOUCH, que deixa o tempo bem lento, dando a você uma vantagem única de operar mais rápido e resolver certas sinucas que as cirurgias propõem). Usando a stylus, você deve usar as ferramentas, seguindo as orientações da sua gostosíssima Enfermeira Assistente Angie Thompson e, como Médico do Caduceus, deve eliminar as cepas de G.U.I.L.T que começam a se multiplicar pelo país. Neste game, você também resolve certos quebra-cabeças e opera uma BOMBA!! (é, falo sério, é um dos estágios mais nervosos de todo o game).

Ao fim do jogo, você perceberá que sua destreza com a stylus melhorou sensivelmente. No meu caso, operar com o mouse me causou um SEM-NÚMERO de problemas...LOL[3]
O game tem diversas fases (cirurgias e cutscenes), as quais são salvas passo-a-passo, para que você não perca seu progresso; e se necessário, você pode acessar as cirurgias já feitas para melhorar suas habilidades de cirurgião, aumentando seu RANK, que vai de C - ROOKIE DOCTOR a S - MASTER SURGEON. A trilha sonora é um tanto repetitiva, principalmente nas cutscenes, mas nada que tire a diversão desse game diferente e inovador.
Ao fechar o game, você libera as Operações X, que são versões bem mais difíceis das últimas missões. Eu mesmo não passei da primeira destas.. aff =P
Recomendadíssimo pra quem quer ter uma vaga idéia do que é operar sob pressão (eu sei de verdade aheuiaehaiueh)...

Diego "Batera"

Shinobi - Playstation 2 (2002)
SEGA
Nota: 6.5



Se você se divertiu com as versões de 8 e 16-bits do guerreiro, pode se decepcionar um pouco aqui. Sendo a primeira jornada 3D da série e fora de um console da Sega, ficou devendo bastante. Você controla Hotsuma, o último membro do clã Oboro que sempre viu seu irmão mais velho como um guerreiro superior. Após descobrirem a espada "Akujiki" na qual é usada no ritual para decidir o novo líder do clã, os irmãos, sendo os mais velhos do clã até então, terão que lutar para conseguí-la. Após um árduo treinamento, Hotsuma vence seu irmão e assume a liderança de Oboro. Certo dia um baita terremoto tomou conta da cidade de Tokyo e um misterioso lugar chamado "Golden Place" surgiu no centro da cidade. Junto com este lugar veio um poderoso bruxo chamado "Hiruko" que invocou aberrações para acabar com a cidade e com o clã Oboro. Cabe a Hotsumi acabar com estes monstros e derrotar o terrível bruxo. Nisso você passa por partes de Tokyo com sua lâmina "Akujiki" que, quanto mais mata, mais fica poderososa. Há um limite para esse poder ficar na espada, portanto é melhor correr e matar os adversários que estiverem na tela o mais depressa possível. Você tem um tempo de vida também, que é recuperado com almas liberadas pelos inimigos que você mata. Esse tempo atrapalha em batalhas contra chefes mais demorados.
Aqui você pode andar pelas paredes, descobrir itens secretos, usar o velho Especial tendo três tipos (chamas, invencibilidade temporária, ataque forte limitado) e também atirar uma espécie de flecha de aço que tem nos games anteriores.

Max Carnage

- Mudamos o layout do blog, e desta vez adicionamos uma nova aba chamada "Game Reviews" na qual estão armazenadas as resenhas da série "O Melhor do:" e "Falando em jogos antigos.."

- Um dos posts mais polêmicos é sobre a possível exibição do anime "Great Teacher Onizuka" (1997~2002 - Tohru Fujisawa) no programa "TV Globinho" da Rede Globo . O que não passou de uma brincadeira feita por Max Carnage e seus famosos trotes por e-mail, gerou uma grande discussão que dura até hoje lá no blog. O cara que mais comenta deseja que a emissora não exiba animes, e sim o clássico Ducktales, antes exibido pelo SBT.

- Ainda nos posts mais polêmicos, DSan fez uma resenha na série "O Melhor do:" sobre o grande clássico Super Metroid. Bem, a resenha ficou boa mas parece que o jogo não agrada gregos e troianos. Discussões sobre ele ser bom ou ruim acabaram parando numa nova rivalidade "Sonic X Metroid". Smash Bros. Brawn do Wii pode resolver o problema.

- A série "Comerciais empolgantes" está firme e forte ainda, mostrando os comerciais toscos e os mais interessantes da geração Old e alguns mais recentes como foi o caso do remake de Final Fantasy IV.

- Castlevania: Rondo of Blood ainda está no TOP dos posts mais visitados, e é melhor baixarem logo antes que o link expire! Outro velho tópico que entrou no topo é sobre a lenda de Sheng Long nos games de Street Fighter, aquela velha brincadeira de primeiro de abril que prometeram colocar um personagem secreto que soutava dois Hadoukens simultâneos, o mestre de Ryu chamado Sheng Long.

- Lembra de Hugo, Play Game e Garganta e Torcicolo? Velhos programas exibidos aqui no Brasil relacionado á games foram revividos no blog, confira. Tags: Programas,TV

FEED US :D

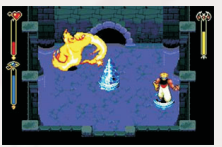
DETONADO!

por Jack T

BEYOND OASIS
(Mega Drive)

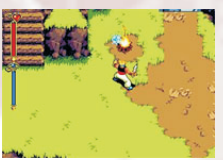
Parte 2: Caminho até as montanhas
Espíritos dessa parte: 0

Assim que pegar o Efreet, desça até a ponte dali e entre abaixado por ela.



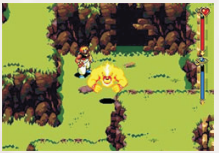
Faça Efreet destruir a pirâmide de gelo

Aproxime-se com Efreet perto da pirâmide de gelo para que ele a destrua. Pegue a primeira gema de Efreet (1) no baú e saia dali, indo pra vila.
Antes de mais nada, saiba que Efreet é por natureza um espírito brigão: ele bate em todo inimigo que estiver perto dele, portanto, é foda de controlar o bicho.
Às vezes você tá lá na frente e ele lá atrás ainda batendo nos caras. Nesse caso, use o Fireball Attack pra trazê-lo até você. Ou espere ele acabar com todo mundo.
Se quiser, dê uma passada no seu mentor pra repor o HP de graça e ainda descolar um queijo no baú ao lado dele. Depois, siga até aquela fogueirinha com os ratinhos em volta, antes do Templo da Água, lembra?



Invoque Efreet e destrua a pirâmide pra entrar na área pantanosa

Aqui, invoque Efreet e destrua a pirâmide de gelo. Suba pela ponte e você vai chegar na região dos pântanos.
Nesse local tem muitas piranhas prontas pra serem mortas e você faturar uns peixes, mas ignore isso por enquanto.
Siga pra direita mas pelo meio da tela, você deve chegar numa parte fechada com uma parede de tijolos logo acima.
Bata ali até que se quebre e entre.
Ali é a famosa corrida do Efreet, onde você pode faturar alguns prêmios bem legais.



Esse é o local da entrada da corrida do Efreet

Aquela planta carnívora, por enquanto, não serve pra nada além de enfeite

Lá dentro seu SP não vai diminuindo, então, pode usar o Efreet à vontade.
Faça-o entrar na corrida e vá usando o Fireball Attack pra fazê-lo percorrer todo o circuito até o final.
Quanto melhor seu tempo, melhores os itens, que vão desde queijos e uvas até armas fodas, como flechas com bombas e até a famosa Ômega Sword.
Não é nem um pouco fácil, visto que Efreet tem a mania de enroscar em todo cantinho do circuito, lhe obrigando a usar o Fireball Attack diversas vezes.
O pior disso é que em algumas dessas vezes, ele simples não executa o Fireball Attack, fazendo o Flamer Breath e perdendo mais tempo ainda na corrida.

Entre na porta, destrua os doi canhões e pegue mais uma gema de Dytto (4).
Use a chave verde na porta da esquerda e entre (pelas grades ainda não dá pra passar).
Mate as cobras (provavelmente você vai ganhar bombas delas) e empurre a pedra no botão pra abrir a porta (note que o jato de vapor d'água para também – pegue a Dytto se ainda não estiver com ela antes de empurrar a pedra).
Mate todos os guardas, pegue o arco e flecha de metal no baú e mate o Ogro vermelho do lado direito.
Mate o último guarda e outro baú deve cair, este contendo uma gema de Efreet (3).
Dê uma flechada na alavanca do lado esquerdo pra abrir a porta de pedra onde estava o Ogro vermelho.

consiga uma gema de Efreet fazendo entre 1:10 e 1:19

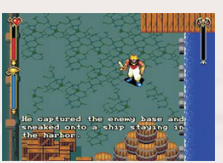
Uma primeira utilidade pro arco e flecha: acertar alavancas de longe

Com persistência e muita paciência, dá pra sair daqui com bons itens, além da gema de Efreet (2).
Depois de pegar o que puder na corrida, saia da caverna pisando no olho azul no chão e dispense Efreet.
Pegue Dytto na água do pântano. Siga reto pra direita e apague a chama da escada pra poder subir.
Os zumbis dessa região são mais fortes: se você bater muito neles, eles vão se dividir ao meio e vir rastejando te pegar.

Abaixe-se pra acabar com eles mais facilmente quando estiverem assim.
Dê a volta por cima da floresta, tome cuidado com o lançador de granada na beirada do muro e suba.
A fase agora se baseia em corredores sinuosos cheios de guardas.

Siga o único caminho matando tudo e todos e não se esqueça da chave verde no baú.
Quando chegar na porta, mate o guarda com a espada e pegue a chave. Note uma planta carnívora ali. É outro segredo que teremos que desvendar mais tarde.

Já que entrar na próxima sala, dê uma flechada na alavanca à frente pras lanças da lateral pararem de se mover.
Ignore as cobras e siga pra próxima sala: ao entrar, cuidado com as pedras que rolam e suba correndo, indo o mais rápido possível pra DIREITA.
Desça as escadas e, antes de matar os capangas, vá pra esquerda e pegue os dois baús, um com bombas e outro com uma laranja.
Matando o cavaleiro gigante, o resto todo morre e você embarca no navio.

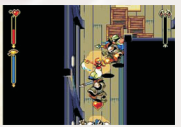


Ali consegue entrar sorrateiramente no navio inimigo

No Navio

Dentro do navio, suba as escadas e pegue uma espada no baú.
Deixe as alavancas assim: a de cima virada pra direita, e a de baixo pra esquerda.
Isso deixará a porta de pedra abaixo aberta.
Mas antes, terá que passar por um corredor apertado cheio de inimigos.
Vá matando-os aos poucos, até não restar nenhum, pegue o queijo no baú e entre pela porta aberta.

Deixe as alavancas nessa posição para abrir a porta abaixo

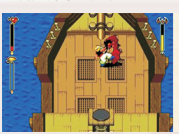


Mate todos os inimigos e cuidado com o cavaleiro de armadura

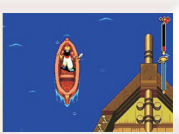
Na parte de cima, tem mais capangas para serem mortos. Tome um cuidado especial com os guardas com espada, eles são os que mais tiram HP.
Depois de matar todos, vá até a parte de baixo e pegue um suculento filé no baú.
Volte e desça na parte da frente do navio.
Um ser estranho vestindo preto vai estar no mastro do navio, falando em coisas estranhas...

"Bracelete de Ouro, você foi bravo vindo até aqui, mas não tenho tempo pra um idiota como você!
Eu sou o Bracelete de Prata e você não pode me impedir!
Vai se arrepender se tentar!"

Nisso surge um gárgula e leva o ser estranho pra sei lá onde.
Agora a luta é com dois gárgulas, bem fáceis por sinal: basta ficar parado até que um deles chegue perto e caia matando em cima.



é bem simples acabar com os gárgulas, mas ataque um por vez



Ali pega um bote e segue pra encosta atrás do ser estranho

Desvie e ataque-o com combos ou a espada até matá-lo. Repita com o outro e já era.
Após matar os gárgulas, Ali pega um bote e segue até a encosta onde o Bracelete de Prata foi.

A Encosta de Oasis

Ao chegar na encosta, suba a escada e desça do lado direito pra pegar uma maçã no baú.
Suba e note aquele mesmo PINO do Templo da Água do outro lado, perto de um baú.
Seguindo pela esquerda, desça outro lance de escadas e pegue uma Broad Sword no baú. Entre na caverna.
Na entrada, 3 alavancas surgem: deixe a primeira (da esquerda) virada pra esquerda e as outras duas pra direita pra abrir uma passagem.

Entre e pegue: 1 Arco e Flechas de fogo, uma gema de Efreet (4), um pão e uma gema de Dytto (5). Saia e siga pra esquerda.
Agora é quase impossível não levar dano: mate a geléia e desça pra empurrar a pedra. Um guarda no alto arremessará uma bomba e aí fica difícil não levar dano.
Pois bem, depois de empurrar a pedra, mate uma geléia e suba. Mate o guarda e pegue um tipo de bomba mais fraca no baú.
Jogue uma bomba no botão (o peso dela o ativará) e prepare-se pra enfrentar mais um cavaleiro de armadura. Mate-o e desça. Pise no botão e seja rápido pra subir a escada antes do vapor d'água voltar a soprar. Pegue a chave verde no baú e caia.

Pegue aqui a chave verde, mas seja rápido pra passar pelo vapor

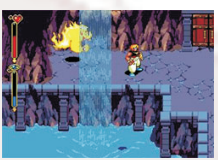
Não suba ainda! Destrua a pirâmide de gelo com bombas ou invoque o Efreet na explosão delas (dá pra fazer isso na boa).
Entre na passagem lateral e mate o gárgula: uma bola de ferro vai cair sobre o botão verde do alto, tapando a saída de vapor d'água da escada.
Mate alguns tatus (sim, novos inimigos), suba e pegue os baús, um com um feijão (SP) e outro com uma chave.

Mate o gargula e pegue os baús acima

Abra a porta acima com a chave verde e, na tela acima, corra por cima e, de lá, jogue uma bomba na alavanca pro botão do chão subir. Rapidamente suba as escadas antes que algum zumbi pise no botão ou ele reative sozinho (ele é por tempo). É uma ótima idéia ter o Efreet aqui pra cuidar dos muitos zumbis da tela.
Na tela acima, jogue uma bomba nas madeiras do centro pra formar uma fogueira.
Muitos ratos vão cair, provavelmente atraídos pelo calor do fogo. Junto com eles cai um baú com uma uva.
Mate todos e pegue também um cogumelo (HP+SP MAX).

Mate todos os ratos pra pegar um cogumelo SP+HP MAX

Siga pra direita e, antes de entrar na porta, caia no vão e pegue os dois baús (uma chave verde e um queijo). Caia na correnteza.
Tu vai descer a cachoeira e um baú vai aparecer na sua frente: pegue a chave nele, pise no botão pra parar de cair pedras do alto e siga pela esquerda.
Abra a porta acima, suba as escadas e pegue uma chave vermelha no baú.
A porta acima ainda não pode ser aberta.
Caia na água denovo, e, ao descer pela cachoeira denovo, vá pra direita e desça. Vire na entrada onde havia aquela pirâmide de gelo, ignore os tatus e entre na porta.
Volte até a parte onde você se jogou no vão pra pegar os dois baús, mas agora suba pela porta.
Mate todos os inimigos (incluindo o Ogro vermelho) pra uma escada ser formada à esquerda.
Subindo por ela, repare numa passagem atrás da cachoeira, do lado esquerdo à porta vermelha.



Essa passagem está bem escondida

Aplique combos ali e a parede vai estourar, revelando-a. Entre abaixado ali e pegue o arco e flechas-bomba.
Volte, porém, antes de entra na porta vermelha, caia pelo lado esquerdo e pegue o baú no canto com uma chave azul.
Caia por todas as quedas d'água, pise no botão verde no final pra parar de cair pedras e siga pra porta da esquerda.
Suba reto e, agora sim, abra a porta dali.
Mate todos os inimigos e colete os itens: uma gema de Efreet (5), um jarro de água Dytto Call, uma gema de Dytto (6) e uma lanterna Efreet Call.
Desça pelo lado esquerdo e pegue mais bombas.
Caia ali, suba pelas escadas e você vai dar de frente com aquela porta vermelha.
Entre por ela, pegue bombas no baú da esquerda, suba a escada e jogue uma bomba no botão verde abaixo.
Três baús vão cair: em um deles tem um alho (3/4 HP+SP), no outro uma espada e no terceiro uma gema de Efreet (6).
Caia pela lateral esquerda, jogue uma bomba na tocha apagada para que ela se acenda e abra a porta de pedra, pegue Efreet ou Dytto (eu prefiro Dytto) e entre enfrentar o chefe.

Chefe: Titã de Pedra

Ataques: Primeiro ele vai se aproximar de você, socando com uma das mãos e até com as duas.
Se ele saltar, corra pelo cenário, pois ao cair, pedras despencarão do teto da fase.
Seu ataque mais devastador é quando ele vira uma espécie de bola e rebate no cenário. Se te encostar, vai muito HP embora.

Evite levar essa patada do chefe, mantenha-se afastado

Quando ele virar bola, fuja como puder

Tenha Dytto com você pelo simples fato de recorrer à ela quando necessitar de HP.
Fora isso, equipe uma espada e bata nele sempre que ele estiver parado.
Depois de virar bola e ricochetear nas paredes, ele vai parar.
Caso você acerte ele enquanto ele rebate, ele vai parar também.
Evite combos, pois o ataque dele com as mãos é bem rápido. Dê ataques rápidos com a espada e sempre se afaste.
Após matar o chefe, pegue o colar no baú e saia.

Desça as escadas e siga pra esquerda: atravesse o primeiro e, no segundo lago, note outro PINO daqueles estranhos cercado por troncos de madeira.

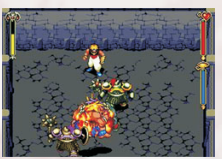
Mais um pino estranho, agora dentro d'água

Ignore o PINO e siga pra esquerda, subindo as escadas.
Do outro lado, mate os 3 guardas, suba as escadas e mate mais dois que ficam lançando bombas.
Mate o cavaleiro do alto e suba pela escadinha ao lado da porta vermelha.
Mate todos os inimigos que virão ao seu encontro, pegue a chave no báu e entre na porta da DIREITA.
Ao entrar, pegue os 3 baús (alface, bomba e mais uma chave) e destrua todos os canhões que caírem pra porta se abrir.

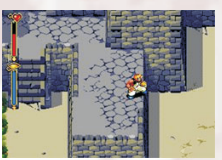
Estas são as duas portas: primeiro entre na porta da DIREITA

Agora entre na porta da ESQUERDA: suba e, se não tiver Dytto e a quiser, pise no botão pra surgir um vapor d'água e pegue-a ali, mas cuidado: assim que pisar no botão do chão, bolas de pedra vão cair do teto.
Descendo, mate o cavaleiro e pegue uma chave no baú (cuidado com os espinhos que vão avançar se você ficar na reta deles).
Entre na porta amarela e, lá dentro, pegue as duas chaves nos baús (verde e comum) e mate todos dali.
Saia dali, passe novamente com cuidado pelos espinhos e entre na outra porta verde.
Pegue tudo ali: cogumelo, uva, uma chave azul e uma chave verde.
Agora volte pra sala anterior e entre na porta verde.
Ao sair, corra pro lado direito, ignore os canhões e o cavaleiro e desça, tomando cuidado com a lança que sai da parede.
Mate as cobras, desvie dos espinhos e entre na porta dali.
Ao entrar, avance e um atirador de bombas surje na porta: mate-o e pegue os itens: chave azul, chave comum, 1 feijão e uma gema de Dytto (7).
Volte tudo até o corredor dos canhões e siga pro lado esquerdo agora.
Ao descer, mate rapidamente o Ogro marrom dali e depois acabe com todos os capangas que vão aparecer.

Pegue o pão no baú e entre na portão dali.
Na sala acima, veja que vão cair muitas bombas: avance um pouco pra um atirador de bombas surgir e jogar uma bomba no meio.
Afaste-se e espere a explosão. Se ele não tiver morrido, mate-o e entre na porta.
O correto agora é esperar os dois arqueiros avançar, pois eles mesmo vão se matar nas lanças que saem da parede.
Depois, pra você passar, escolha um canto e desça correndo.
Mate os cavaleiros dali e caia, entrando no buraco em seguida (o baú do alto pegaremos mais tarde).
Dentro, mate os magos usando o Slash quando eles surgirem: pegue um de cada vez pra evitar levar muito dano.
Pegue a chave vermelha no baú e abra o portão acima.
Agora o bicho pega: dois cavaleiros daqueles grandes vão surgir, assim como dois Ogros também.
Se tiver, equipe o arco e flechas com bombas, os inimigos morrerão facilmente.
Se estiver sem armas boas, corra pelos cantos do local, fazendo com que os cavaleiros corram também, passando por cima dos Ogros.
Quando restar menos inimigos, mate-os.

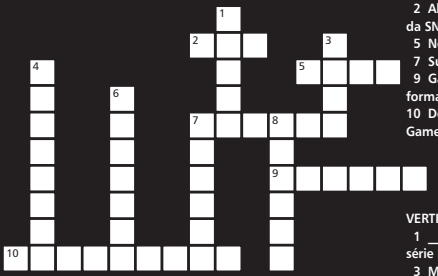


Ao matar todos, 4 baús caem. Colete: uma espada (Broad Sword), um jarro Dytto Call, uma gema de Efreet (7) e uma gema de Dytto (8).
Saia dali e desça duas telas: caia agora do lado direito do castelo (parte central), mesmo local por onde chegamos aqui.



Mate o cavaleiro e entre pela portinha vermelha dessa vez.
Mate os dois gárgulas e a porta de pedra vai se abrir. Antes de descer, Ali escuta vozes no andar inferior...
"...é para o Norte?"
"Sim, para a fortaleza. É por ali o caminho para encontrar Shade."
Ao descer, mate toda a tropa de inimigos, saia e siga finalmente para as montanhas!

CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO!



PALAVRAS-CRUZADAS OLD GAMES

HORIZONTAL

2 Abreviação do game de luta mais conhecido da SNK, que costumava sair anualmente.
5 Nome japonês do chefão de SF2.
7 Sub-chefe do game "Mortal Kombat Trilogy".
9 Game do Mega Drive onde o protagonista tem a forma de um corpo celeste.
10 Domínio onde está hospedado o blog da Old Games Zine.

VERTICAL

1 ___ Uematsu - Famoso compositor das trilhas da série Final Fantasy.
3 Morceguinho acrobata mascote da Sunsoft.
4 Softhouse produtora de games da série Punch Out.
6 Duelou contra o Exterminador do Futuro num game dos anos 90.
7 Um dos primeiros escritores da zine responsável pela coluna de jogos on-line.
8 Nome original da personagem "Aeris" de Final Fantasy VII.

Pra quem você tira o chapéu?

Oi! Eu sou o Seu Madruga e como sempre, reclamaram que eu não trabalhei mais direito nessa merda, então tô aqui com uma coluna própria! SÓ NÃO DOU OUTRA PQ...

Temos aqui SEIS chapéus iguais o meu e o convidado virá aqui dizer se tira ou não os chapéus e por quê. O convidado de hoje veio diretamente do clã Lin Kuei e a porra toda, grandes merda! Eu venho lá de Santa Catarina!

Sub-Zero: Olá...
Seu Madruga: Olá Sub-zero. Tá preparado?
Sub-Zero: Vai com calma que é minha primeira vez.. rs..
Seu Madruga: O que que foi, o que que foi, o que que há... Vamos começar então. Esse primeiro chapéu, você tira?
Sub-Zero: Deixe-me ver... ih, nem fudendo...
Seu Madruga: Ok, depois você comenta. E o segundo?
Sub-Zero: Hmm.. bom... tiro, tiro.. :P
Seu Madruga: Esse promete ser polêmico! E o terceiro, tira??
Sub-Zero: Não. De maneira alguma.
Seu Madruga: Este também, acho que o público vai vaiar, mas deixa quieto por enquanto!
O quarto, tira?
Sub-Zero: Seu Madruga, esse merece! Com certeza eu tiro!
Seu Madruga: Hehe, esse eu também tiro... agora, e o quinto?
Sub-Zero: Tiro. Show de bola esse aí.

Seu Madruga: Vamos começar então. O primeiro chapéu você disse que não tira. Bom, com toda Barriga né, digo...
Sub-Zero: Olha Madruga.. tem coisas na vida que são imperdoáveis. Não tem como esquecer né..
Seu Madruga: É, isso é... eu por exemplo ainda não me esqueci que tô devendo mais de 14 meses de aluguel do meu barraco, hehehe.. Mas enfim, vicê não tira o chapéu pro SCORPION então, é isso?
Sub-Zero: Isso Madruga.
Seu Madruga: Bom, mas as pessoas boas devem amar seus inimigos!
Sub-Zero: Até a morte?
Seu Madruga: Mas é claro!
Sub-Zero: Então acabou o prazo. Hehehe...
Seu Madruga: ... bom, e o segundo chapéu, você disse que tira, meio em dúvida...
Sub-Zero: É Seu Madruga, esse chapéu representa reviravoltas em minha vida.
Seu Madruga: Então diga porque você tira o chapéu para ED BOON.
Sub-Zero: Você lembra quando o Mortal Kombat II foi lançado né?
Seu Madruga: Sim, já presenciei fatos históricos muito mais anti... digo, importantes. Hehehe...
Sub-Zero: Então... no 1 e 2 a galera só me escolhia. Você sabe que eu fui um personagem bastante carismático né, assim como o senhor :)
Seu Madruga: Puxa vida, obrigado! Eu por exemplo, só escolhia você e o Rayden.

➡

Sub-Zero: Então Madruga, depois de todo o sucesso que foi o MKII veio o 3 com muitas novidades. Teve cenários novos, uma porrada de personagens novos e um secreto para habilitar... no meio disso tudo queriam me deixar de lado!

Seu Madruga: Caramba, é mesmo né! Puseram seu irmão no seu lugar, não foi isso?

Sub-Zero: Pois é.. naquela época eu, Boon e Tobias tivemos um desentendimento meio sério. Mas ainda bem Madruga, tudo terminou bem. Meu contrato não só foi renovado como mais tarde um pouco ganhei meu próprio game no PS1 e Nintendo 64. Posso dizer que hoje devo minha vida para o Boon, apesar de tudo que aconteceu...

(Sub-Zero se emociona)

Seu Madruga: É, Sub... a vida é feita de altos e baixos... mas tu é guerreiro! Tu é o cara que nasceu subir na vida! De baixo só tem seu nome.

Sub-Zero: Agradeço todo o carinho que meus fãs têm me dado. É por essas e outras que estou aí ainda.

Seu Madruga: Sub-Zero, vamos passar para o terceiro chapéu agora. Você disse que esse...

Sub-Zero: Não, esse não tiro. De maneira alguma.

Seu Madruga: Bom, esperamos que os tablóides não te critiquem arduamente amanhã devido a isso... então diga porque você não tira o chapéu pra cantora pop BRITNEY SUSPIRO.

Sub-Zero: SPEARS, Madruga...

Seu Madruga: Foi mal... erro de prenunciação. Acontece ¦:D

Sub-Zero: Essa menina pode ser uma boa cantora, já foi muito boa em outros termos inclusive..

Seu Madruga: Assino em baixo, hehe.

Sub-Zero: Mas olha, não é porque ela tá toda cheia de dor-de-cotovelo, que a vida dela deu uma afundada agora também que ela vai ficar se achando a rainha da sucata! Que porra é essa, esses dias liguei na... posso dizer o nome da emissora?

Seu Madruga: Pode, meu querido.

Sub-Zero: MTV. Vi um clipe dela na MTV que se chama BREAK THE ICE. Eu vou quebrar é a cara dela se eu ver ela na rua! Isso me emputeceu bastante, ela quer tomar o meu espaço na mídia! O gelo é uma coisa muito fundamental! Me desculpa a perda de controle seu Madruga, sabe que aqui na Old Games eu me sinto em casa né.

Seu Madruga: Claro, fique a vontade. :) Mas calma... um dia a carreira dela vai acabar você vai ver.

Sub-Zero: Bom, tomara... já estou calmo, desculpa aí. Na boa.

Seu Madruga: Então, neste quarto chapéu que você tira...

Sub-Zero: Ah, esse eu tiro! O rapaz é bom mesmo.

Seu Madruga: É né, eu no lugar dele faria o mesmo! Então, você tira o chapéu pro LINDOMAR, sua versão brasileira considerado pelos fãs do orkut.

Sub-Zero: Hehe. Conheci sobre ele no orkut também, depois fiquei sabendo de tudo... o cara deu uma voadeira caprichada pelo que deu pra ver ali na imagem.

Seu Madruga: Ele é bom.

Sub-Zero: Esse aí tem futuro, com certeza!

Seu Madruga: Continuando então, Sub-Zero... o quinto chapéu aqui você disse que tira também.

Sub-Zero: Deixa ver... sim, sim. Sou fã dessa menina também.

Seu Madruga: Você então tira o chapéu pra YUKINA do desenho Yu Yu Hakusho. Por quê?

Sub-zero: Essa também, tem potencial. Sei que é novinha mas se treinar bem pode dar um Slide perfeito e um meia lua+soco baixo. Quem sabe assim ela não congela e cala a boca daquele Kuwabara, hehe. Brincadeira, show de bola o Kuwabara também, Hiei, Kurama, Yusuke...Um abraço pra essa galera experta!

Seu Madruga: Curto bastante YYH também. A velha Genkai lembra bastante minha vovozinha :~ mas continuando, o último chapéu aqui.. antes de ver ele, vamos para os intervalos comerciais!

Sub-Zero: ...

Seu Madruga: Brincadeira. Você não tira o último chapéu, é isso?

Sub-Zero: Tiro não, até parece.

Seu Madruga: Mas Sub-Zero, você não acha que de certa forma é uma homenagem?

Sub-Zero: Seu Madruga, o que o senhor acharia se fizessem um refrigerante com parte do seu nome?

Seu Madruga: Ah, então é por isso que você não tira o chapéu pra COCA-COLA ZERO.

Sub-Zero: Tão me tirando também, só porque sou magrinho não significa que meu nome é Sub-Zero! Este nome foi minha saudosa mãe que deu, e eu exijo respeito com ele ¬¬.

Seu Madruga: Bom, pensando melhor eu ficaria muito puto também, hehe. Para finalizar, vai mandar um salve aí pra galera?

Sub-zero: Gostaria de mandar um abraço pro meu amigo Kung Lao.

Seu Madruga: Grande Kung Lao. Eu ia convidar ele para vir aqui, mas como ele tira o chapéu até para quem não gosta né...

Sub-Zero: É. E posso mandar uma voadeira aí pra galera também?

Seu Madruga: Fica a vontade, como você mesmo disse, a casa é sua!

Sub-Zero: Quero mandar uma voadeira aí pro Scorpion, pra galera do Street Fighter, pra Britney Spears, praquela Ami Winehouse também... pro Dado Dolabella por dizer que eu traí o movimento Lin Kuei, traí foi o movimento playboy seu véi! E posso deixar meu número pra contato?

Seu Madruga: Manda.

Sub-Zero: 1134533355542. Tudo negativo, hehe.

Seu Madruga: Valeu então Sub-Zero, a gente se vê por aí.

Sub-Zero: Então.

Sub-zero, bem à vontade, brinca com Madruga, que aparece na foto fazendo o sinal de PAZ com as mãos.

Recomendados

por Max Carnage

Star Ocean - Super Nintendo (1996)
Enix

RPG que lembra bastante Chrono Trigger no seu visual. O sistema de batalha é meio confuso no começo, mas as "magias" se baseiam em "specials" que você assemelha nos botões L e R. A história é bem intrigante e recomendo todos a jogarem, existe poucas versões em inglês mas vale a pena, só cuidado!! A versão "Star Ocean (J) [T+Eng1.0_DeJap]" trava no mapa muitas vezes na versão mais nova do ZSnes. Em breve, um review mais detalhado no BLOG.

Gain Ground - Master System (1990)
SEGA

Game onde você vai passando de fases derrotando as tribos locais num action visto de cima. Você escolhe seu guerreiro e parte para a disputa.

ToeJam & Earl in Panic on Funkotron - Mega Drive (1993)
SEGA

O primeiro jogo da série ganhou um especial no Blog também recentemente, então vamos apenas resumir: um plataforma pra lá de cool onde você controla ToeJam e Earl, dois "Funkeiros" cool num mundo de encrencas. Mas não vá pensar que é melhor que o primeiro.

Poderia ser pior...

por Diego Batera

Mais uma "pérola" que o Matt me apresentou. Um arremedo de beat'em up com bonecos de cabeças grandes e roupas horríveis, espancando lentamente um bando de palhaçinhos autistas. Não tem golpe especial rulante estilo Sonic-Blast man, a jogabilidade é uma BIG-ASS SHIT e a musiquinha é uma EXTREMIDADE DO MEMBRO INFERIOR NO ESCROTO.

NÃO Joguem. Aliás, é bem possível que muitos já tenham jogado, pois esta tosquera foi um da 1ª leva de games pro SNES...

Norse By Norsewest: Return of Lost Vikings - Playstation (1997)
Blizzard

Return? Na verdade esta é uma adaptação do Lost Vikings 2 dos 16-bits com gráficos 3D. Os personagens ganharam vozes e o game ganhou animações tresderizadas. É legal experimentar o título, mas o original é mais hilário pela cartunização.

Zelda Ocarina of Time - Nintendo 64 (1998)
Nintendo

Este é um título que dispensa palavras. Link agora tem a missão de proteger Hyrule com a ajuda de uma fadinha num ambiente 3D pela primeira vez. São vários botões para funções diversas e quebra-cabeças desafiantes.

Na edição anterior, Piccolo morreu sacrificando sua vida para salvar Gohan. Quando Kulilin e Gohan acharam que estavam perdidos, chega a maior salvação! Goku é subestimado pelos guerreiros de sua raça que zombam dele, mas no final Nappa acaba morto também (cruelmente pelas mãos de seu companheiro Vegeta) e agora inicia um duelo de Titãs, um das batalhas mais importantes de toda a série: Goku Vs Vegeta !

Capítulo VI - Kaioken, além do limite máximo da força

- Goku parece estar bem contente por ter encontrado um adversário de peso. Vegeta mostra cada vez mais poder e a Terra parece estar tremendo pela visão de Goku. Vegeta ataca Goku, e este desesperado libera um Kaioken de 100% de poder. Este Kaioken ajuda apenas a Goku se desviar dos golpes de Vegeta.

- Atrás de um rochedo Yajirobe observa e se espanta com tamanha brutalidade. Goku diz que vai usar um Kaioken aumentado 200%, preocupado se o corpo irá aguentar tamanha força. Senhor Kaio no outro mundo diz para Goku não o fazer, mas o guerreiro não tem escolha. Bulma, na casa de Kame, verifica que os sinais apresentados no Scouter (que roubaram de Raditz) aumenta cada vez mais, e ele explode.

- Goku toma vantagem com o poder 200% maior. Vegeta fica furioso e não acredita que foi surrado pelo Saiyajin que até há pouco pertencia a classe baixa. Vegeta toca o foda-se e vai ao ar, muito furioso, dizendo que não quer mais a Terra e que vai destruí-la. No ar, ele prepara para soltar um Gallic Gun. Goku na defensiva usa um KamehameHa para impedir. Como o Gallic Gun é idêntico ao KamehameHa, os dois golpes se chocam e surge uma disputade poder através de energia.

- Goku, no desespero para salvar a Terra, mesmo com o corpo doído do Kaioken 200% arrisca-se a aumentar para 300% !! A energia toda é empurrada contra Vegeta que é coberto por uma enorme explosão. Yajirobe aparece para contemplar Goku pelo feito, mas este ao dar um leve tapinha nas costas de Goku, faz o Saiyajin gritar de dor. O corpo de Goku está completamente esgotado! Goku manda ele fugir dali, pois sabe que Vegeta ainda está vivo!

- Vegeta, ao ser empurrado pela energia KamehameHa 300%+Gallic Gun, desvia e está muito mais furioso que antes! Vegeta então planeja se transformar em Oozaru (macaco gigante) para derrotar Goku, pois sabe que é noite de lua cheia na Terra. Porém, ele sai em busca de uma visão da lua e não encontra. Piccolo havia destruído o satélite natural quando estava treinando Gohan.

- Vegeta, após procurar a lua não a encontrar, acha que foi Goku que sumiu com ela. Ele desce e explica para Goku por que os Saiyajins se transformam ao ver a lua cheia;
"Você sabe que a luz da lua é o reflexo dos raios solares na sua superfície. Somente quando refletidos pela lua, os raios solares geram ondas chamadas Brutus... em noites de lua cheia, essas ondas Brutus atingem o nível superior a 17 milhões de Zeno. Quando absorvemos mais de 17 milhões de Zeno de ondas Brutus pelos olhos, nossos rabos reagem e começa a transformação. Muitos planetas do Universo possuem luas, mas, independente do seu tamanho, somente a lua cheia consegue reproduzir os 17 milhões de Zeno necessários. Contudo, somente poucos Saiyajins escolhidos conseguem artificialmente sua própria lua cheia de 17 milhões de Zeno, misturando o oxigênio do planeta com esta esfera do poder!" Vegeta vai criando uma bola de energia enquanto explica.

- Vegeta lança a bola no ar e, misturando ao oxigênio, ela virou uma lua! Ao olhar para ela, vira um terrível Oozaru. Sua roupa e armadura continuam intactas no entanto. Kulilin e Gohan, que estavam chegando na casa de Kame, voltam para ver o que está acontecendo. Vegeta fica muito maior do que Goku, e Goku pela primeira vez vê um Oozaru. Ele lembra de comentários de seu Avô e Kami-Sama para ele não olhar a lua cheia, o rabo e etc.

- Goku entende que foi ele que matou seu avô, e planeja visitá-lo quando morrer para pedir desculpas. Mas enquanto ainda não é sua hora, ele faz o possível para desviar dos golpes de Vegeta enquanto arruma uma oportunidade para criar a Genki-Dama. Ele usa mais um Kaioken desesperado para desviar com seu corpo em frangalhos. Diz que precisa de 10 segundos para criar a Genki Dama. Goku usa um Taiyoken (técnica do Tenshinhan para cegar o adversário temporariamente) para escapar do macacão.

- Goku começa a criar a Genki-Dama pedindo poder de todo o planeta (seres vivos, terra, mar e etc, mas não pessoas). A estratégia de Goku falha e é atacado pelo macaco após criar a Genki-Dama. No chão, Goku é pisado e têm suas pernas quebradas. Quando Vegeta desce o dedo para esmagá-lo, Goku lança um poder em um de seus olhos, machucando. Goku afirma que esse foi seu último "suspiro", e Vegeta o agarra com as duas mãos para amassá-lo de vez.

Continua..

E-mails

"Oi rede Globo.
Eu gostaria que vocês voltassem a passar Ducktales na TV Globinho!"

(Boing)

PD: @#@CAPITÃO BOEING!!@#@# @#@VAMOS## @###@ENCAMINHAR O #@#@ #@E-MAIL PRA GLOBO :)#@#@

"Dae Old Games. Gostaria de propôr ae uma parceria. Que tal mil meu com mil seu?"

(Um engraçadinho qualquer)

OG: Ah, pelamordideus, manda um currículo pra Praça é Nossa ¬¬

"BLAEGGAEGAYAGHGE.. TAZ ODEIA ÁGUA. BLEHAUEHAIUEUAIHEAUEHAHE BLAEAIAIALÁLÁLÁ TAZ GOSTA OLD GAMES ZINE. ^_^ BLEUAHAUAEHAEHAE. TAZ GIIIIIRA!! BLEHAUHEEAYEHEGAGHAIAHRUEIEIEIIIIIIIIIIIII... >_<"

(Taz - Tazmania)

OG: Valeu leitor, sua sugestão está anotada :)

Classificados

"VENDE-SE Cara-de-pau. Em excelente estado de conservação, com recente aplicação de Óleo de Peroba para aquele BRILHO fenomenal. Interessados favor procurar a Carpintaria do Zé Negão, do lado do Buteco da Zefinha (aquele que vende jujuba com rapadura)."

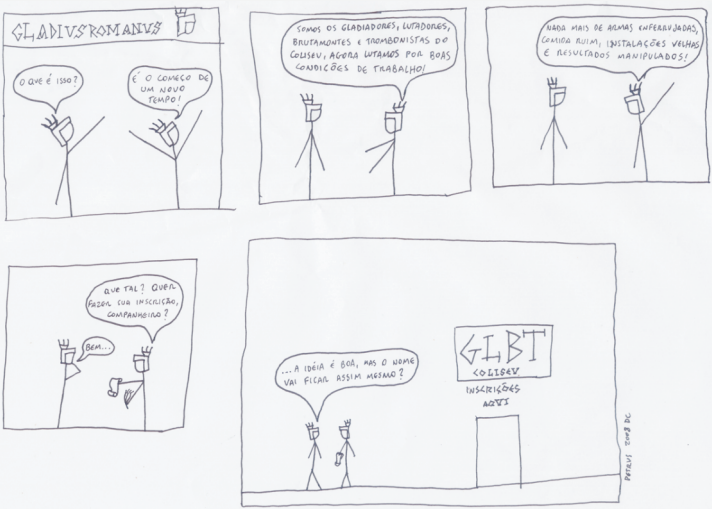
oldgameszine.wordpress.com

bookmark já!

Lá você encontra coisas legais, como:
- Todas as zines para download
- Noticias de games velhos e novos
- Análises e pitacos sobre coisas variadas
- Videos e imagens aleatórias
- Só não tem safadeza!

Valeu pessoal!
Qualquer dúvida ou sugestão escrever para
oldgameszine@uol.com.br
ou comente no nosso blog
http://oldgameszine.wordpress.com/

Demais links mostrados nessa edição estarão disponíveis no blog.


GLADIVS ROMANVS
O QUE É ISSO?
É O COMEÇO DE UM NOVO TEMPO!
SOMOS OS GLADIADORES, LUTADORES, BRUTAMONTES E TROMBONISTAS DO COLISEU, AGORA LUTAMOS POR BOAS CONDIÇÕES DE TRABALHO!
NADA MAIS DE ALMAS ENFERRUJADAS, COMIDA RUIM, INSTALAÇÕES VELHAS E RESULTADOS MANIPULADOS!
QUE TAL? QUER FAZER SUA INSCRIÇÃO, COMPANHEIRO?
BEM...
...A IDÉIA É BOA, MAS O NOME VAI FICAR ASSIM MESMO?
GLBT
COLISEU
INSCRIÇÕES ABERTAS
PAULO EMÍLIO DC.